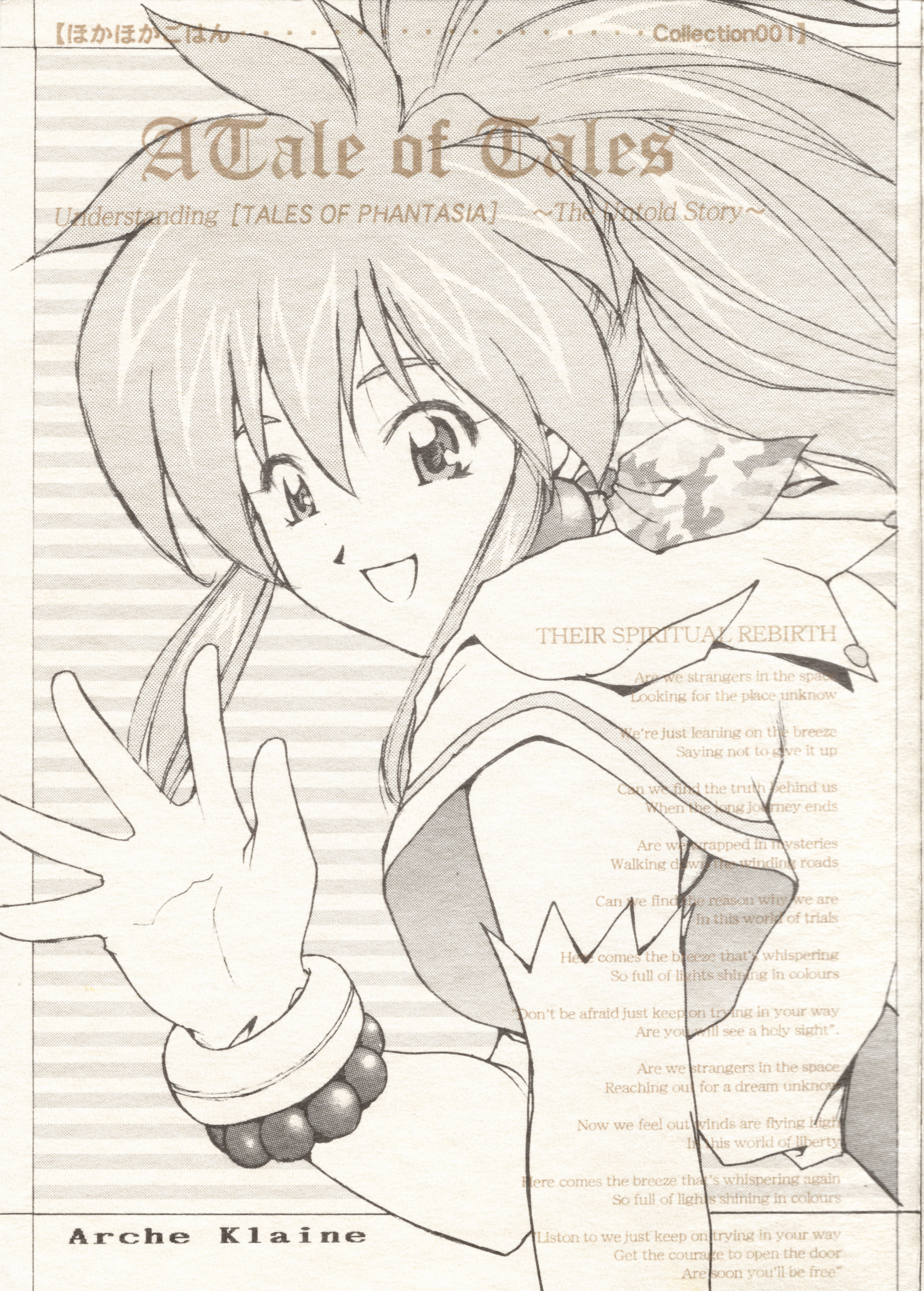
A Tale of Tales

Understanding [TALES OF PHANTASIA] ~The Untold Story~



THEIR SPIRITUAL REBIRTH

Are we strangers in the space
Looking for the place unknow

We're just leaning on the breeze
Saying not to give it up

Can we find the truth behind us
When the long journey ends

Are we wrapped in mysteries
Walking down the winding roads

Can we find the reason why we are
In this world of trials

Here comes the breeze that's whispering
So full of lights shining in colours

"Don't be afraid just keep on trying in your way
Are you will see a holy sight".

Are we strangers in the space
Reaching out for a dream unknow

Now we feel out winds are flying high
In this world of liberty

Here comes the breeze that's whispering again
So full of lights shining in colours

"Liston to we just keep on trying in your way
Get the courage to open the door
Are soon you'll be free"

Arche Klaine


…夢を見た
いつもの夢だ
母なる星デリス=カーラーンからこの地球に転移するための儀式
我が民がいる数百の魔法使いがいる
もちろん夢だわかっている
しかし……夢とはなんだ?

『ティルズ　オブ　ファンタジア』という作品は、「自然」をテーマにしたとても奥行きの深いゲームである。それは、オープニングムービーで映し出されている「自然と人物描写の誠実さ」イベントムービーでは、自然破壊の背景をさり気なく描写した「エコロジカルで常識的な理性」など娯楽性の裏に隠れた思想的意義が感じられる。

そして、９５年に発売されて現在もその人気と評価が落ちることがないこの作品に、また PS版で会えたことを大変嬉しく思う。

＜サークル一同＞

CNTNENTS

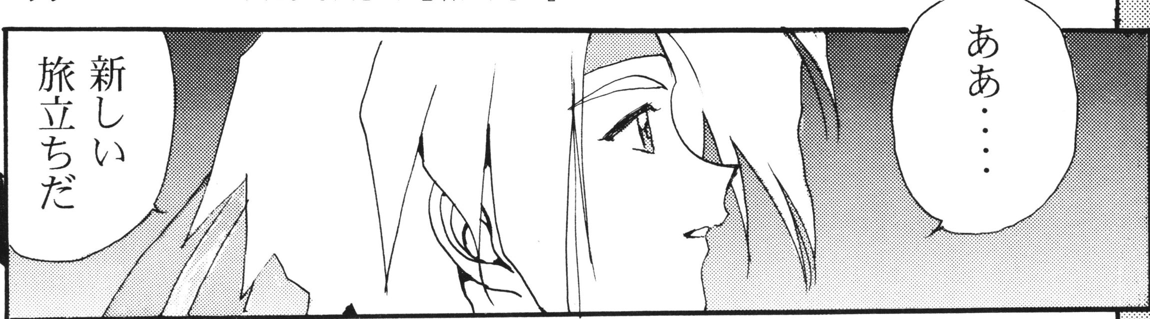


Opening



…と、いうわけでいきなり皆さんに集まってもらいました

アーチェ　『オイッス！！アーチェで～す♥　皆元気だった？』
　　　　　『いやぁ～やっぱり！こうして皆といるのが一番だよね～♡』
【SE】「ひゃひゃひゃ」とアーチェ派手にはしゃぐ
クラース　『ははは、相変わらず元気だなぁ、アーチェは』
チェスター『こいつの場合、「元気」の上に「バカ」が付くからなぁ』
アーチェ　『なによぉ！久しぶりに会って一言目がすぐそれぇ！？』
ミント　　『まぁまぁ…、せっかくのおめでたい場なんですから…』
クレス　　『でも、こうして集まったのはいいが、もうダオスはいないんだし
　　　　　　物語と言ってもなぁ…』
チェスター『まぁ、確かになぁ…』
アーチェ　『じゃぁ、私達が勝手に作っちゃえばいいじゃん！！』
クラース　『アーチェの言う通りだ。我々は、それぞれ本来の世界で独自の価値観
　　　　　　を貫いて我が道を進めば良いだけ事のさ、とは言えクレス達と同じ時を
　　　　　　いつまでも過ごせないのは、私としても少し名残惜しい事だがな』
すず　　　『…わたしも、そう思います』
全員　　　『？？！（いきなりの登場に驚く皆）』
クレス　　『すっ…すずちゃん！？…いつからいたの？』
すず　　　『……・・・』
チェスター『バッ馬鹿、クレスそんな事と言ったら…あぁ！すずちゃんどこに？』
【SE】　後ろへ向きそのまま去っていくすず
　　　　しばらくして…
すず　　　『…いいの、だってわたしは忍者だから…』

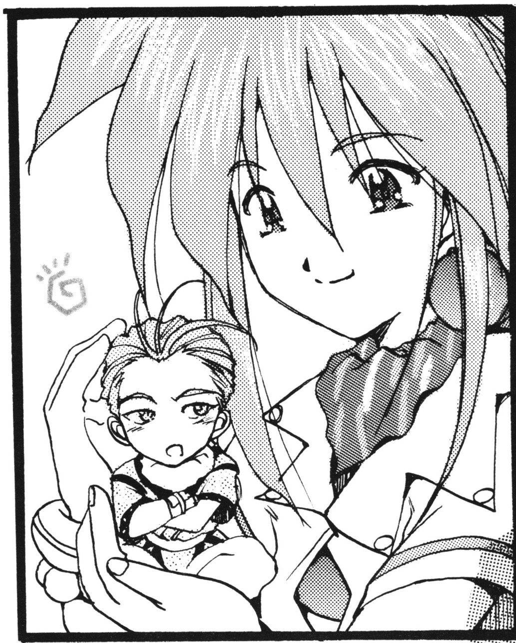


父銅蔵　『（エコー）よくやったぞ　すず！』
母おきよ『（エコー）それでいいのよ　すず！』

すず　『…お父さん…お母さん、忍者は…忍者は…』
　　　『忍者はむなしいです…』


祝
福

アーチェに首ったけ



アーチェ・クラインの個人年表

アセリア暦４１８５年（０歳）
ローンヴァレイのバードの家にて人間のバードとエルフのルーチェとの間に生を受ける。
しかし、その後アーチェの記憶にも母を覚えていない事から、産んで間もなくして母ルーチェはエルフの森へ連れ去られた事がわかる。（またそのシーンは、ゲーム中のイベントにもある）

アセリア暦４１８８年（３歳）
父バードは、やっと物事がわかり始めたアーチェに母ルーチェが亡くなったという事で言い聴かせる。
勿論、幼いアーチェは母が亡くなったという事（父バードの言った事）を事実として受け止めていた。
アーチェが、少女期に入ってもエルフ族に母ルーチェを連れ去られて以来バードは、娘可愛さにアーチェをつい過保護に育ててしまう。そのせいもあって、家事一切を父一人で行っていた。その結果、アーチェの料理センスは皆無に等しい。

アセリア暦４２０１年（１６歳）
アーチェは、この人っ気の少ない淋しいローンヴァレイの谷で父バードと二人暮らしだった。それが幸いしてか他のハーフエルフより魔法の力が発揮（覚醒）していた。
ある日アーチェは、ハーメルの町でリア・スカーレットという良家の娘と出会う。この時、アーチェが言う昔の彼という人物にも出会っている事が濃厚である。

アセリア暦４２０２年（１７歳）
そんな平和に暮らしていたアーチェに思いもかけない事件が待ち受けていた。
魔術師デミテルによってハーメルの町は、崩壊され、スカーレット家も全滅。一足遅れて町へ遊びに来たアーチェは、無惨に燃え落ちたスカーレット家の残骸にリアの魂をみる。リアの最後の頼みを叶えるべくアーチェは、リアの魂に自分の身体を貸し与える。そして…崩壊したハーメルの町で、クレス達と出会う。

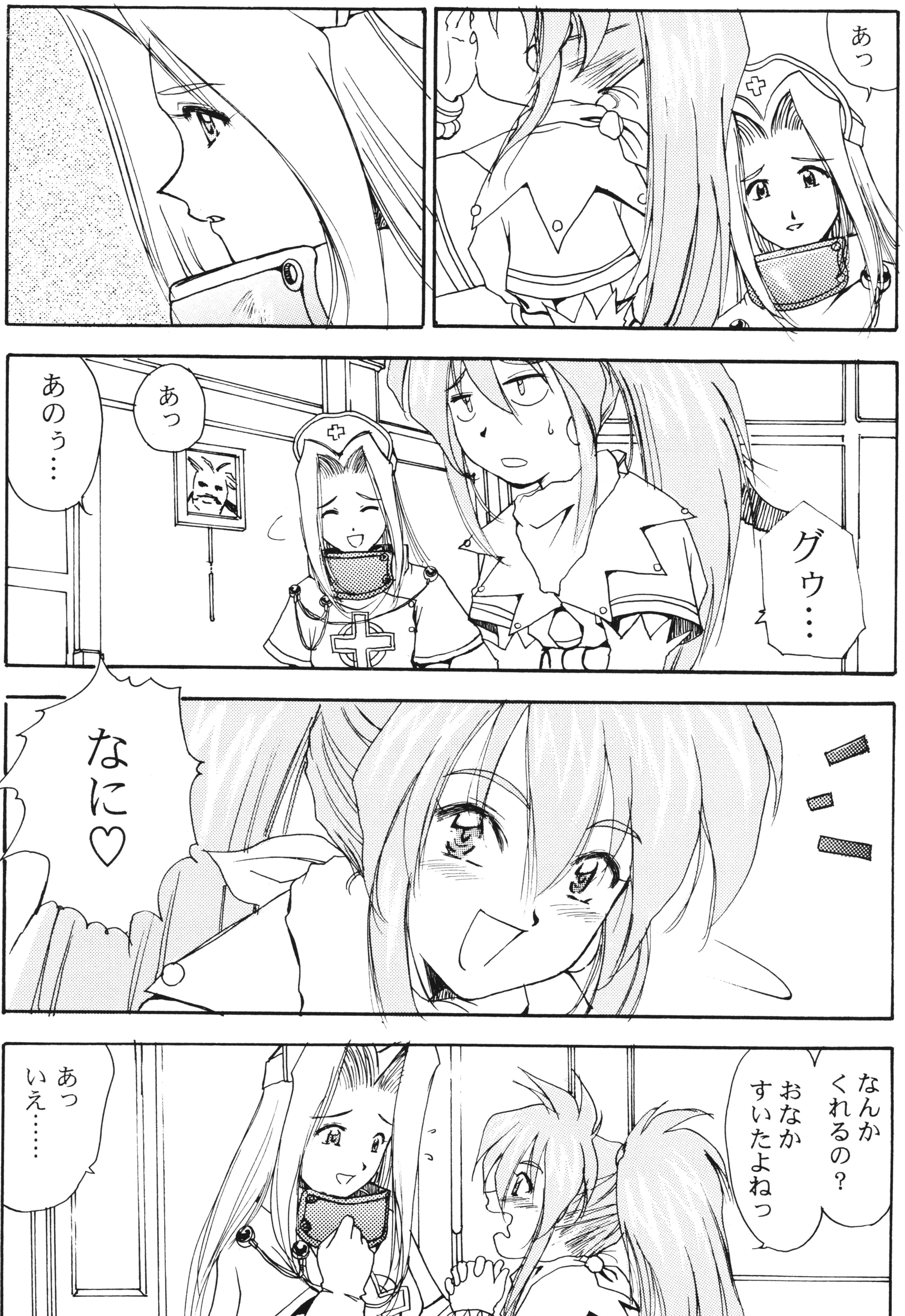
＊おまけ＊
アセリア暦４３９４年以降（？歳）
ダオスがいなくなって、計算上１１８歳になったアーチェは、現在に戻ったクレス達と出会う。（予定）

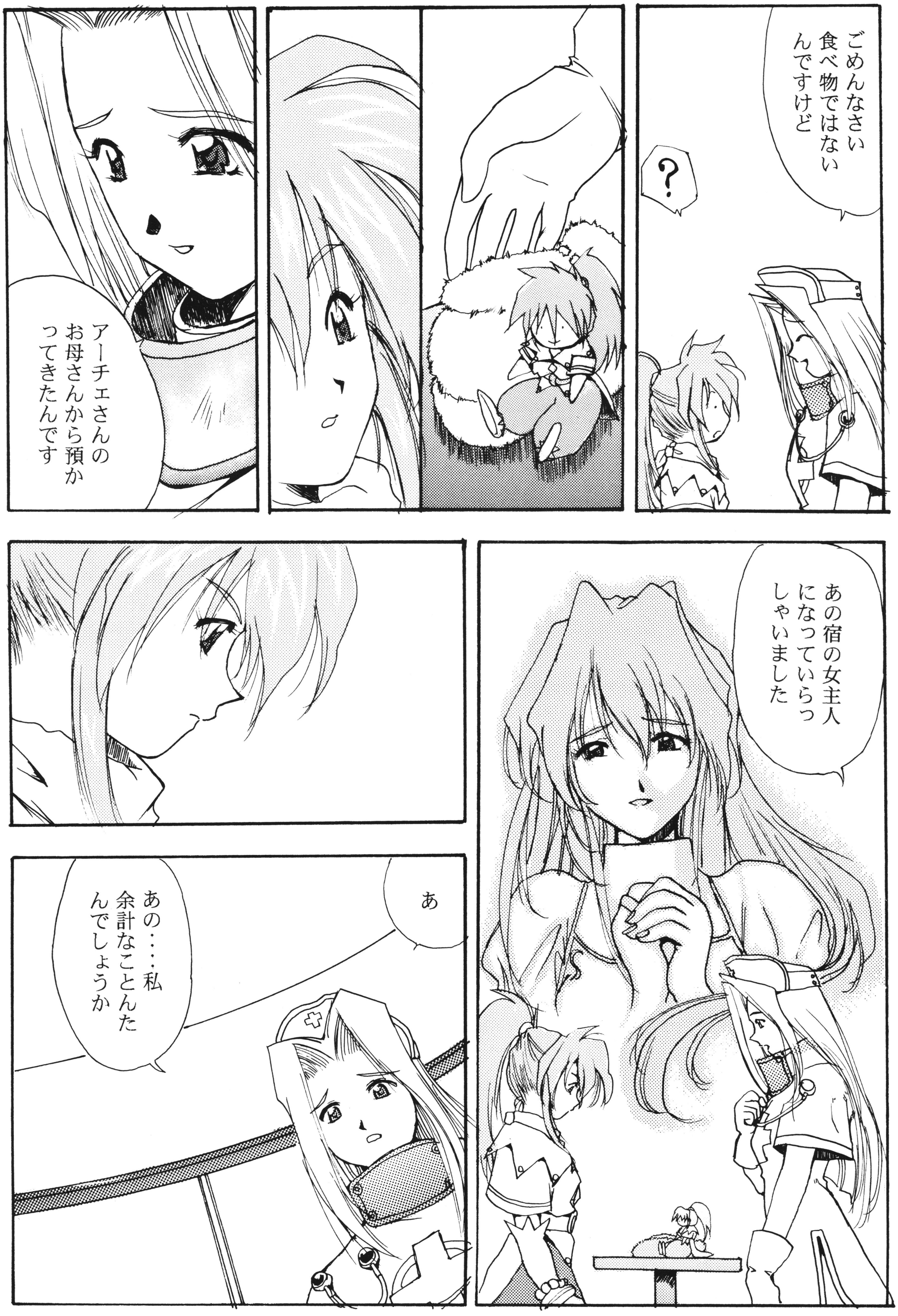
＊TOP へっぽこ愛好研究室＊

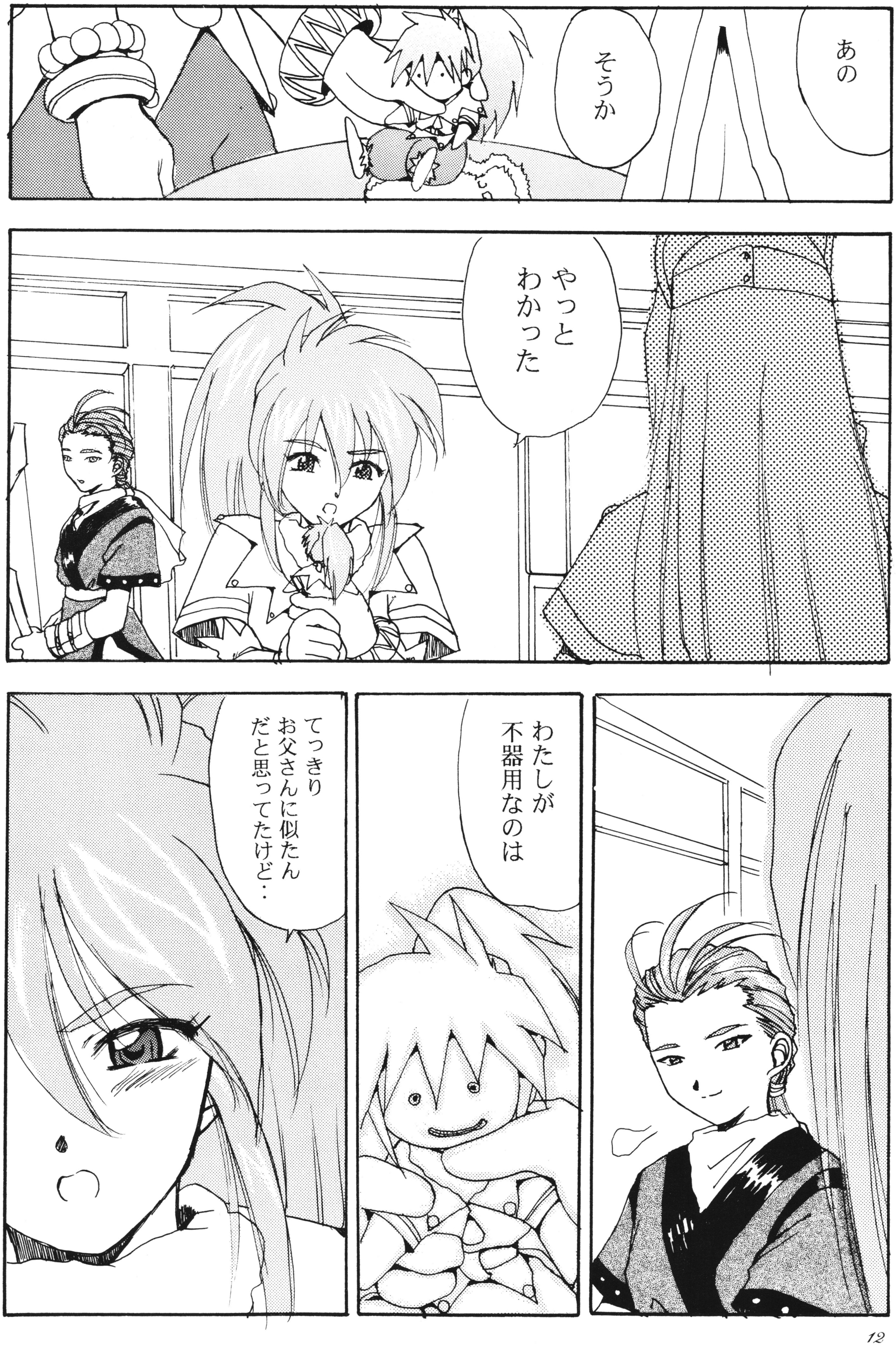
アーチェの人気のひみつ

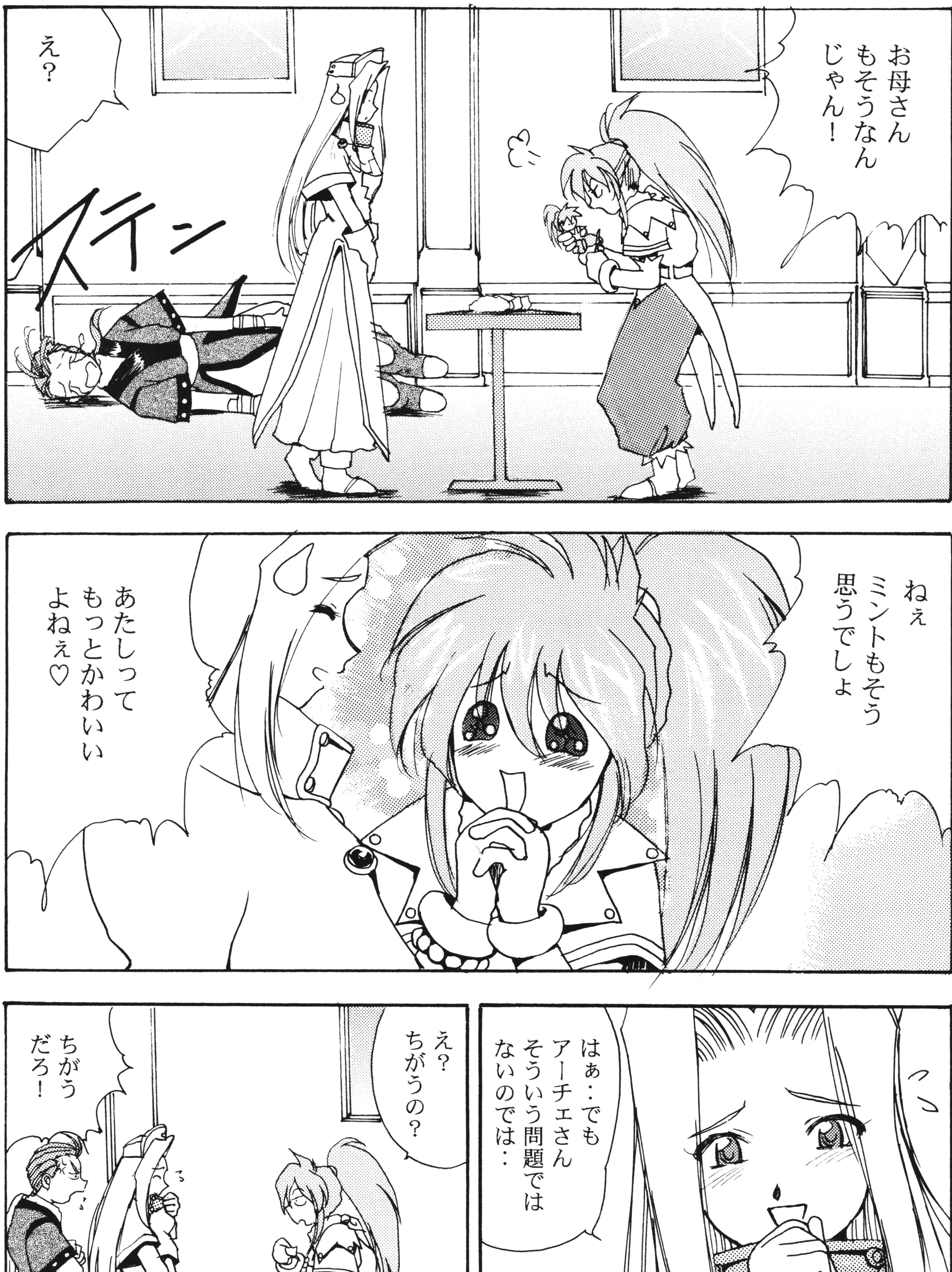



クラース！
なによ 私に異議でも ある訳？
フッ そうだな・・
まずは このビデオを 観てもらおうか
ピッ
用意がいいなぁ
アーチェの 実態と真実が わかる
それがな…
へへへ・・・・
聞け おまえら!!
なんか うれしそうね チェスター
そう・・ あれは常闇の国 アーリィに行く 前日の話だ
ちょうど 私とクレスを待つ ミント・チェスター そしてアーチェの 三人の会話だ


あっ
グゥ・・・
あっ
あのぅ・・・
なに♡
なんか くれるの？ おなか すいたよねっ
あっ いえ……


ごめんなさい食べ物ではないんですけど
?
アーチエさんのお母さんから預かってきたんです
あの宿の女主人になっていらっしゃいました
あ
あの・・・・私余計なことしたんでしょうか


あの
そうか
やっと
わかった
わたしが
不器用なのは
てっきり
お父さんに似たん
だと思ってたけど・・


お母さんもそうなんじゃん！
え？
ステン
ねぇミントもそう思うでしょ
あたしってもっとかわいいよねぇ♡
はぁ‥でもアーチェさんそういう問題ではないのでは‥
え？ちがうの？
ちがうだろ！


どうだね？
なかなかイケてるだろ
どうだねっていわれても特に変わった事してないじゃん？
いやぁアーチェがあそこまで食いしん坊で自信過剰バカだって改めてわかるシーンだった
ムカッ
ちょっとクラースその後の話はどうなったのよ？
ありがとう母さん
ってな風になってるハズなのっ
・・・・・！
おお～そうかっ
・・・・



なぜか8等身…

とりあえずおしまい…

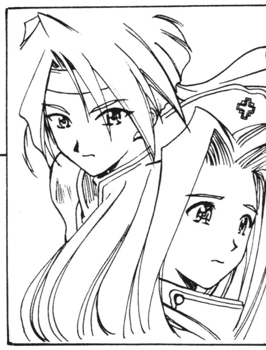
ティータイム<1>

モデルは、ご存じ「女神さま」のベルダンディーです。実は生まれて初めて描いたミントです。当時からミントの第一印象はベルダンディーみたいなキャラだと思っていました。

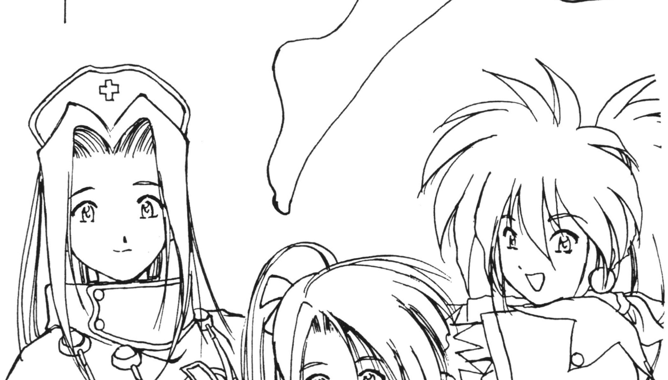
ティータァ～イム！またの名を息抜きページとも言います。第一弾は、ミントの為のコーナーです。『ミント』と言えば、いつもクレスの傍にいてくれる、いつも相手の話を真面目に聞いてくれる、とても包容力のあるキャラクターです。そんな意味でも、男の方から見ても「理想的な女性」像なのでしょうか。私は、こんなお姉さんがいたら面白いのになぁ…って思います。

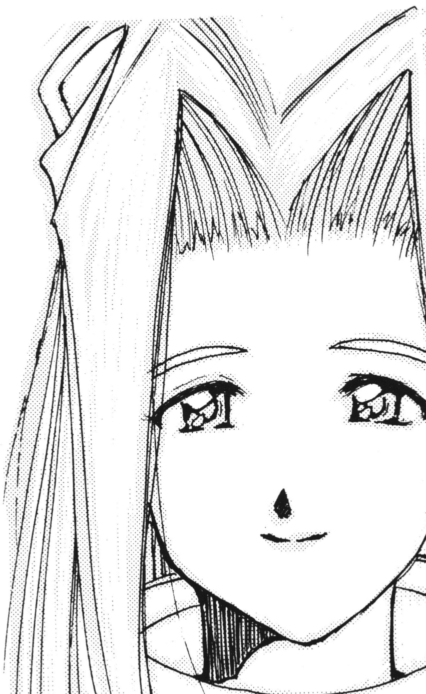


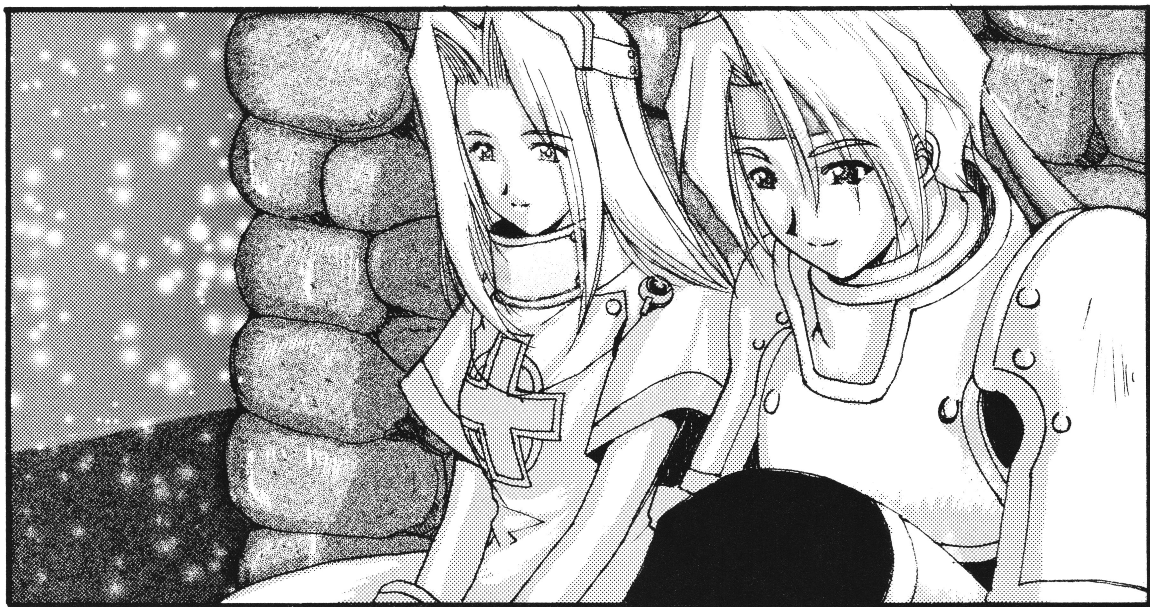
右は、前のコミケのサークルカットの没イラストです。



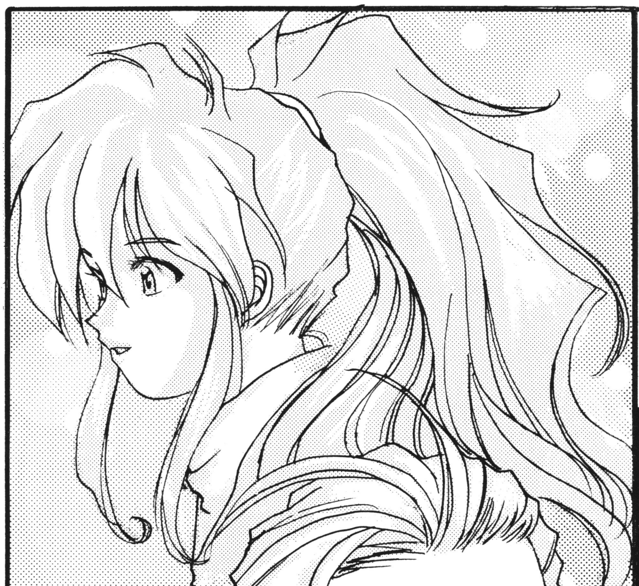
下は、我々サークルの為の名刺の原案イラストです。なぜか、その原案イラストが、今ではプリントTシャツとなってしまった…。







約　束



●対談その１

今後のフルデジタルアニメに期待できるオープニング

■TOD の出会いについて

卯作（以下卯）：「TODの出会いは、１年前（1997年）の９月頃のファミ通 weekly をコンビニで立ち読みしたのが出会いと言えば出会いかなあ・・・やっぱり、いのまたむつみ先生の絵にひかれたのがゲームをやるきっかけになったんだけど、旦那はどうだったの？」

旦那（以下旦）：「俺は、SFC 版の TOP は、あまりやってなかったけど、迷ってたんだ。PS 版で続編の TOD が出る時は、買うかどうかね。冬コミ直前に卯作の部屋で動いている TOD のオープニングを見て「これは、買わないと損をしちゃう！」って思わず買ってしまったのが出会いかな。」

卯：「確かに TOD のオープニングは一応フルデジタルアニメで、とても綺麗だよね？」

卯：「僕なんか最初の頃、あまりにオープニングがかっこいいからって毎回ゲームを起動させるたびに必ずオープニングの最後まで観てから始めてたよ（笑）。」

旦：「TOD のオープニングのデジタルアニメは、（1998年現在）今までのゲームの中でもトップクラスに近いと思うね。今後の TV アニメでも使用され始めるとは思うけど、未だ違和感があるなぁ。あと、TOD のオープニング以外のアニメシーンは、ゲームが始まるとほとんどなくなってしまうのが残念だ。俺としては、美しいイレーヌさんをデジタルアニメで出して欲しかったね（笑）。」

卯：「そうだね」

アクティブパーティウィンドウのもう一つの物語

■気に入っているキャラは？

旦：「俺はやっぱりマリーさんだな。他は、やっぱりリリスでしょう（断言）！！なんて言ったって可愛い上にTOD最強キャラだもんなぁ（笑）…男性陣ではコングマン。それに山寺さんの演技が光るジョニーだね。」

卯：「自分は、この本のイラストの数の多さから見てもわかる様にルーティ・カトレット！！何と言っても、スタンとイレーヌのデートイベントでその様子を追っかけるルーティの姿がコソクですごくかわいい♡」

■イベントの話で好きなシーンは？

旦：「イレーヌさんとマリー＆ダリスのイベントが、大好きだね。あとは、アクティブパーティウィンドウ（以下 APW）で所々見えるスタンとルーティの心の変化かな。進行状態やメンバーで話の変化する APW は新鮮で面白かった！ただ APW を発生させるのに 15 秒以上かかるのがちょっと面倒だね。だから、中盤から聴いてない。」

卯：「そうだね、序盤はまめに APW の会話を発動させては楽しんでいたけど、ちっとも先に進まない。だから中盤は旦那と同じで結構逃がしてるシーンはいっぱいあるよ。」

旦：「次回作は、APW がもっと早く発動するように改善されると思うな。」

旦：「それで卯作の好きなシーンはなんなの？」

卯：「僕は、やっぱりエンディングかな。続きがありそうで、暇があったらその後のスタンとルーティなんか描きたいなあ・・・」

最強！！ワイバーン伝説の裏側





■他にゲーム中で大変だった事は？」

卯：「んん・・・そうだなあ・・・」

卯：「旦那からどうぞ。」

旦：「俺はやっぱり闘技場！！ディムロス装備のワイバーンには困った困った！」

卯：「そうそう！（爆笑）」

卯：「斬る度に回復しちゃうし」

旦：「確か 20 分位戦闘してたよ。まあ無理してクリアする必要はなっかたけど。<獅子せんこう>を連打しながら『なんでこんなことしてんだろ（泣）』って戦闘中10回は思った。」

卯：「僕も大変というより、ハマッタのはいくつかあるなあ。」

旦：「それって？」

卯：「一番始めに言ったハーメンツの村で、子供と話して彼が見張っている宝箱を取ってしまって、抜け出せなくなって・・・しかもセーブは、３０分前の１回きり・・・（悲）。」

旦：「結局、どうしたの？」

旦：「持ち金全部奪われた？」

卯：「1分ぐらい、もがいてリセットした・・・。」

旦：「やっぱり・・・（苦笑）。」

ドルアーガの塔は懐かしいですね

卯：「もがいたといえば、旦那は、どうなの？」

旦：「クリア後のドルアーガの塔かな。敵は強いし、宝は出ないし、思わず大昔のドルアーガ攻略本を引っ張り出してしまった。でも、あのメイジ、ゴースト系の晶術は反則だよ。」

卯：「後方の敵がガンガン晶術を使うしね。僕なんか何度全滅しかかったか・・・。レベルがかなり上がるまでは、いきなり、飛燕連脚から皇王天翔翼ばかり放っていたよ。おかげで、TP はすぐに底をついて退却の繰り返し。」

旦：「それで卯作は、ドルアーガの塔はクリアしたの？」

卯：「実は、１３階の R ラインシールドを取り損ねて、それ以来ドルアーガの塔は攻略してないなぁ・・・。」

旦：「あれは攻略本（オフィシャルブック）の出し方が間違っているからね。攻略本どうりにやったら出来ないんだよ。」

卯：「へぇ～そうなんだ・・」

コピー本の魅力に取りつかれたって感じです

■TOD の本を書くきっかけみたいなものは？

卯：「前回（他のサークルで）FFVII 設定資料集を遊びで描かせてもらったのが、今回 TOD の本を制作するきっかけになりました。今は、手作り感覚で楽しめるコピー本の魅力に取りつかれたって感じです。」

旦：「って、前回の FFVII にかかわった俺が、何気なく TOD の本を作ろうかと言ったのが始まりかな。」

卯：「うん。当日のコミケに間に合うかわからなかったけど、なんとか旦那の協力もあって作ることが出来たけど。実際、自分の制作したコピー本を売るのは、初めてだったからすごく不安だったなぁ。」

旦：「でも、めでたく売れたよね。」

卯：「うん（笑）」

旦：「それはやっぱり卯作の絵が可愛いからでしょう。今回、俺が参加したのもメイン添え物って感じですね。絵心なしの初心者が今回描いちゃってよかったのかなぁって思っているよ。でも、気持ちだけは負けないようにしたけど。」

卯：「お互い頑張ろう！！」

1998 年 12 月 24 日<卯作の部屋にて>

●対談その２

SFC 版をやり込めなかったのが残念だった…

■TOP の出会いについて

卯：「たぶん、95 年の SFC 版が発売された時に流れた TOP の CM が初めてだったと思う。CM の内容は、吉田由香里さんの『夢は終わらない～』をバックに、レアバードの乗ったクレス達が空を飛び回り、戦闘シーンでは、アーチェが『インデグニション』と叫ぶ、当時ではとても珍しく新鮮な CM だったので今でもよく覚えてるよ。」

旦：「俺は、その SFC 版の TOP を、友達に借りたのが最初かな？だけど、借りた物だったし当時は、それほどやり込めなかった。今思うと、とても残念だった気がする。」

TOP のオープニングに釘付けになったよ

■TOP のオープニングについて

旦：「TOP のオープニング見た後、即効でよーみの『夢は終わらない～』にはまったね。その後、一心不乱に CD を買いに行ったんだけど初回プレス分が少なかったのか全然見つからなかった…まぁ、田舎ってこともあるけどなぁ…」

卯：「僕は、TOD のオープニングのデジタルアニメ以上に感動したね！！『東京ゲームショウ』のナムコブースで TOP のオープニングを流し、そこで釘付けになって何回も観ていたっていう人達が、いたらしいのですがその気持ちすんごくわかるなぁ…TOP を待ち望んでいた藤島ファンなら初めてこのオープニングを観たら本当ビビるよ。一言で言うなら『とにかく、かっこいい！！』。僕の場合、身体全身に電気が走ったもん、ビビッとね（笑）。」

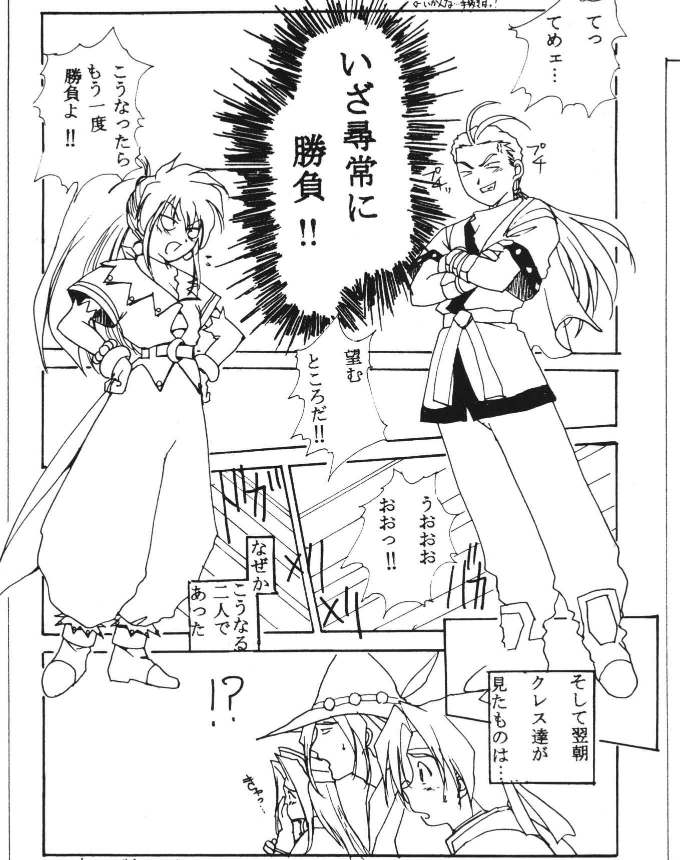
■気に入っているキャラは？

旦：「女性キャラでは、『すず』かな♡男性キャラは、熱血スポコン大将の『チェスター』だな。でも、一番のお気に入りは反則っポイけど『リリス』！！」

卯：「さすが旦那！そりゃぁ、反則だぁ（笑）でも旦那は、本当にツボを押えるのうまいね…僕も『リリス』は、好きだ。でも、ボニー







※つづく…(かも)

テイルフェチの僕は、やっぱり『アーチェ』かな。だ〜めなんだよぉ…どうしても絵から入ちゃうから藤島さんの描く魅力的なポニーテイルの娘に、ついハマってしまう。男性キャラは、CDドラマを聴いてから『クラース』がいいなぁって思った。頼りになる大人って感じで最高だね。」

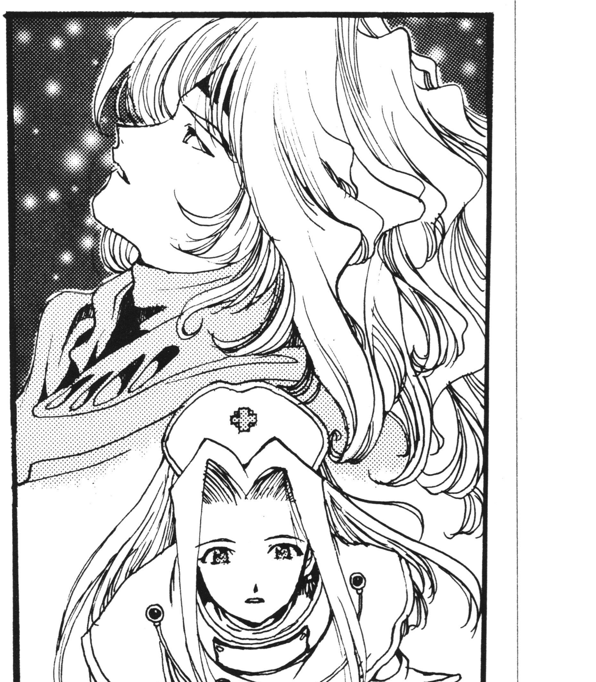
忍者の里のお風呂シーン♡

■TOP で一番好きなシーンと印象に残ったシーンは？

卯：「印象に残っているシーンは、悲しいシーンだけど、トーティス村が襲われ、雨の中クレスが叫ぶところかな。プレイヤーとしては、序盤でかなり物語にのめり込む重要なイベントだと思った。今でも、クレスが叫びが聞えそうだよ。」

旦：「そうだね。俺は、忍者の里のお風呂シーンと未来編の浸食洞の手前で料理を食べるシーンかな。パーティのほんの一時って感じで見てて和むね。後は、チャットのチェスターとアーチェの掛け合いでしょう！！かなり、爆笑物だよ、あれは（笑）！」

1999年11月3日＜卯作の部屋にて＞





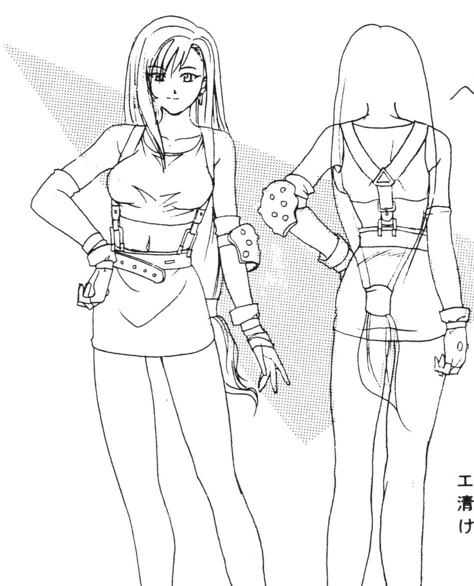
ティータイム＜2＞

別名…穴埋めページ第二段にいきたいと思いぉ～す♡さて第二段は、前のページの対談に出てきた「FFVII 設定資料集」のページです。その後、オフセット本の漫画にするつもりで描いたコピー誌でしたが、私の力不足で現在進行中の企画です。この「FFVII」も「TOP」同様、エコロジー的要素を含んだ物語で、「約束の地」ってなんだろう？なんて当時本気で考えて作成した本でした。…今から「FFVII」本描いても読んでくれる人いるかなぁ…？



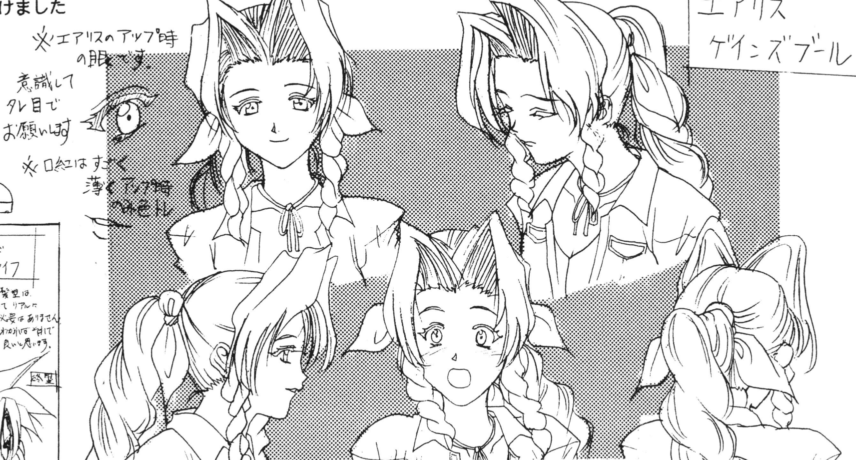
FINAL FANTASY VII

メインキャラクター考察編





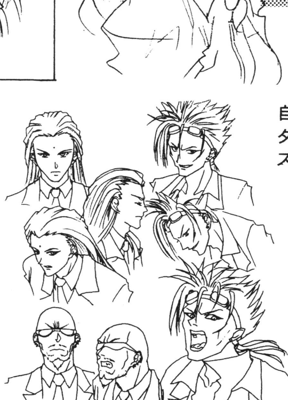
エアリスもティファも清潔感を出す様に心掛けました



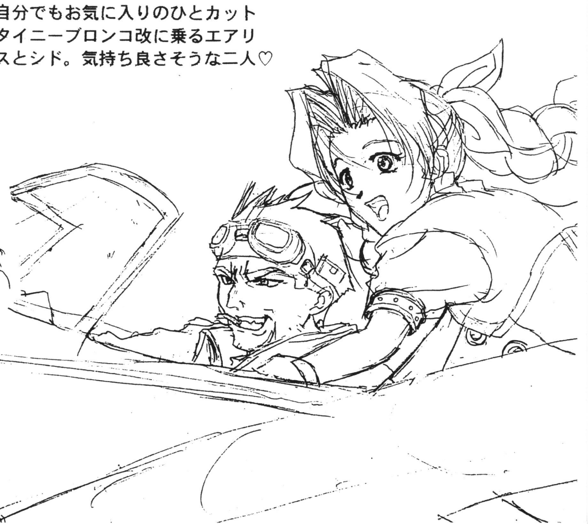




⇧服デザの数が多かったユフィです
⇨タークスも何気に格好いいなぁ



自分でもお気に入りのひとカット
タイニーブロンコ改に乗るエアリスとシド。気持ち良さそうな二人♡

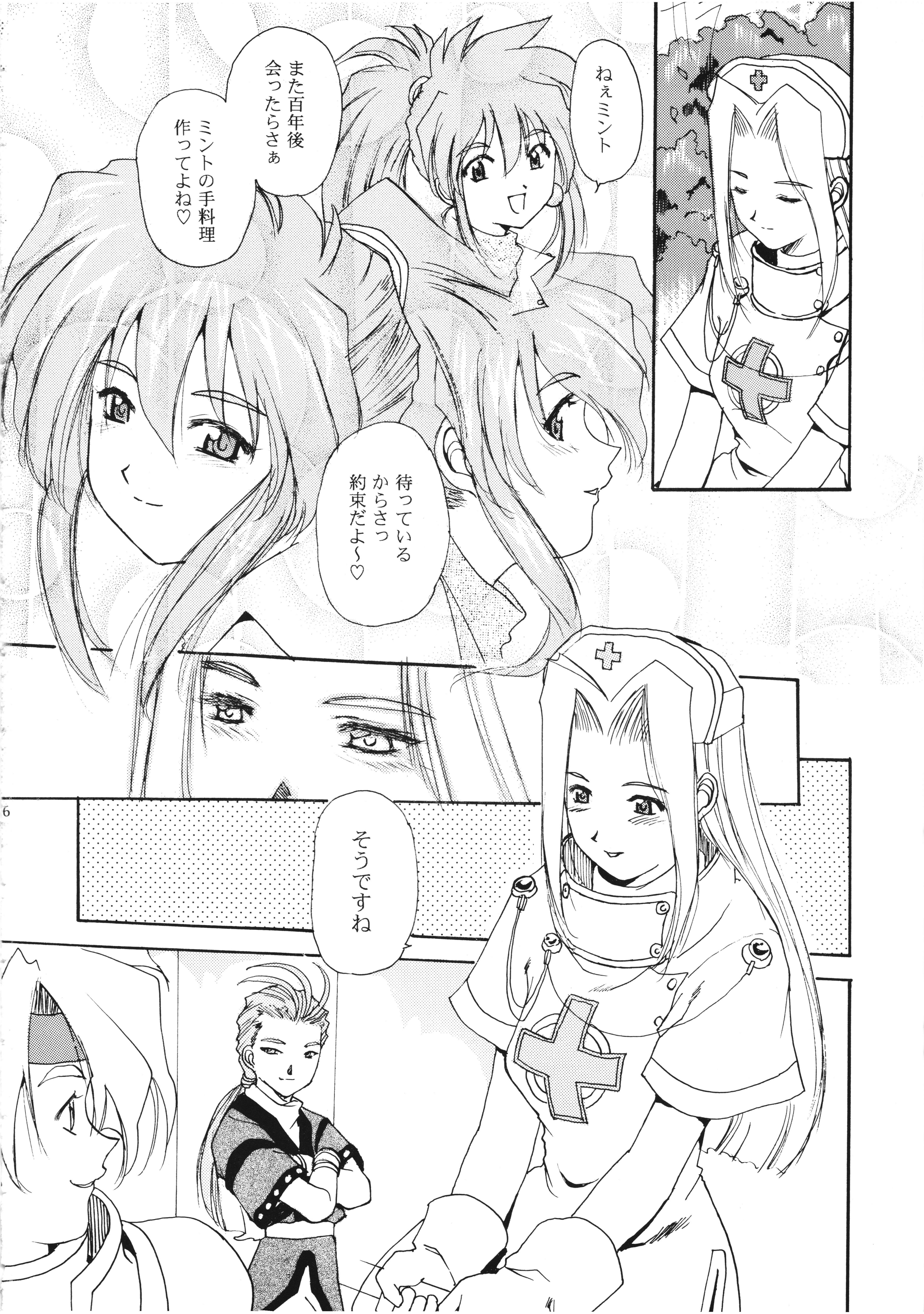


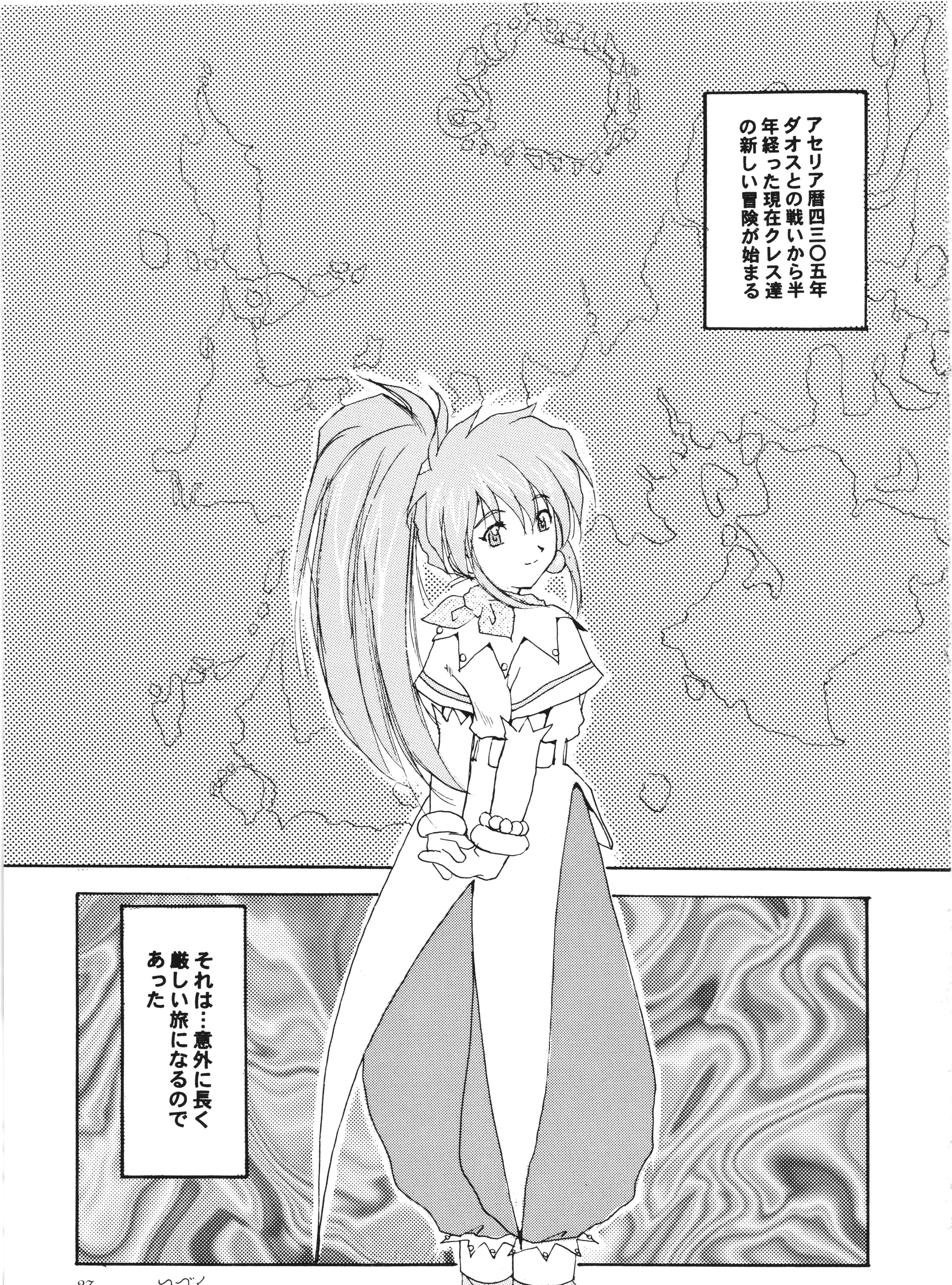

絆

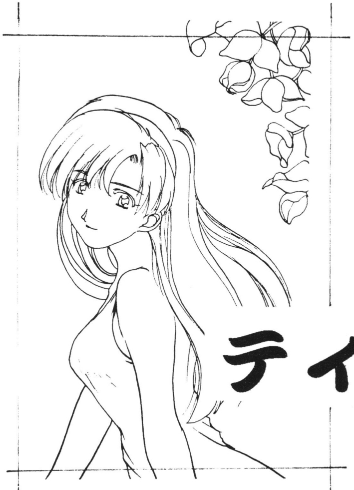

クレスさん
チェスターさん
元気で
暮らしている
でしょうか?
アーチェさん
ああ・・・・
明日会える
じゃないか
そうですが・・

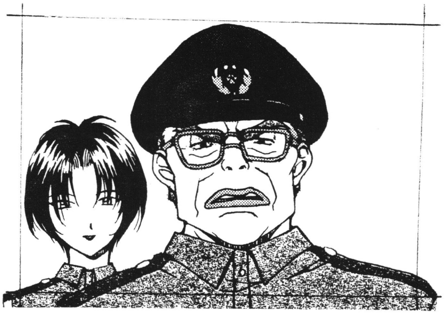


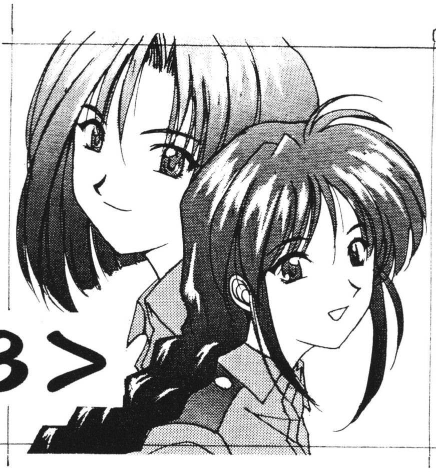
ときどき
私思うんです
アーチェさん達
と出会った事が
今でも夢の様に
感じるのです
本当に
会えますよね
また‥‥
もちろんさっ
約束
したんだろ
あの時
オレ達


ねぇミント
また百年後会ったらさぁ
ミントの手料理作ってよね♡
待っているからさっ約束だよ～♡
そうですね


アセリア暦四三〇五年
ダオスとの戦いから半
年経った現在クレス達
の新しい冒険が始まる
それは…意外に長く
厳しい旅になるので
あった
つづく



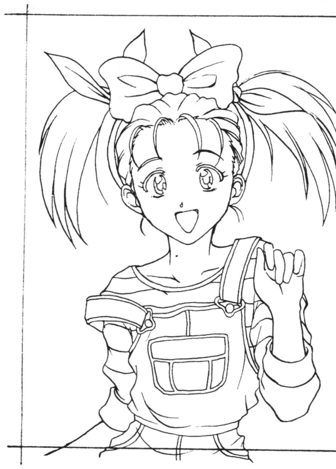


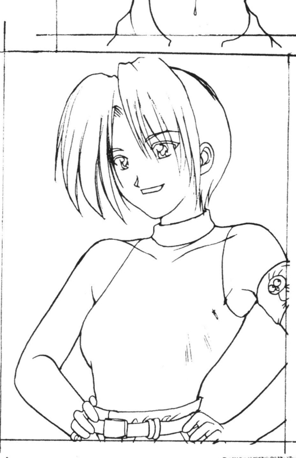


ティータイム<3>

第三弾は、本当に穴埋めページのティータイムで〜す。今回は、この「ダンナーズ DX」の初のオフセット本という事で、私の恥ずかしい昔のイラストを紹介します。まずは、私達が初めてコミケに参加した「ハミングバード」本の原画風イラストです。第三次声優ブームの引金ともなったアイドルアニメ。後で気付いたんだけど「ファンタジア」「デスティニー」のオープニング作画監督を担当した松竹徳幸さんが、その「ハミングバード」の原画をやっていて、ちょっと嬉しかったりしました。次は。左下の「KEY」のイラストです。これもある意味では、アイドルアニメ…私ってやっぱりミーハーだなぁ…。続いて、右下の「ルーティ」。これは、98 年冬コミのサークルカットです。当時、このカットに決まるまで 20 枚くらい描き直したりして、ちょっと苦労したイラストカットでした。そして最後は、「逮捕しちゃうぞ」です。右上は、99 年冬コミのサークルカットです。ちなみに真上は、サークルカットの没イラストです。でも、こう見ると女性キャラが多いですね。それゆえに、蟻塚警視正がいやに違和感がある。













おまけのページ



【リリス・エルロン】
１７歳。時空の流れを自由自在に操り、
「銀のおたま」片手にガルフビースト
を秒殺するとんでもないお嬢さん。

TALES OF DESTINY

The Story of the Idealogy
～ルナへの祈り～

Omake Chapter1 —— TOD【ルナへの祈り】総集編



⇦メインキャラクター横顔図

～コメント～
前項の対談でも話したが私は、いのまたさんの絵にひかれて、このゲームを知りました。「デスティニー」の価値観は、人それぞれだが自分がここまで気に入ったのは、物語もしっかりと構成されていたからだと思う。そして９７年冬とうとう描いてしまった。「デスティニー」を、ルーティを♡

⇨物語はスタンがマンドラゴラの新種の猛毒に侵される場面から始まる。一応枝話と言うことで好みの設定で描いたのだが、あのルーティが戦闘中スタンの看護にあたるなんて自分で描いてて以外に思った。





⇧新種の猛毒は、魔法・アイテムでは治せない。そこでフィリアは、伝説のルナの力で治せるのではと語り始める。

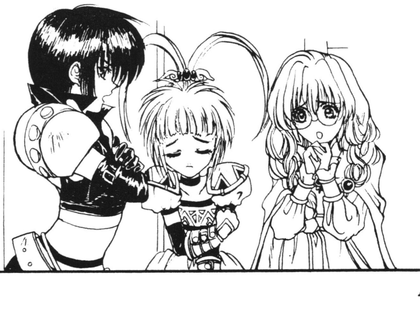




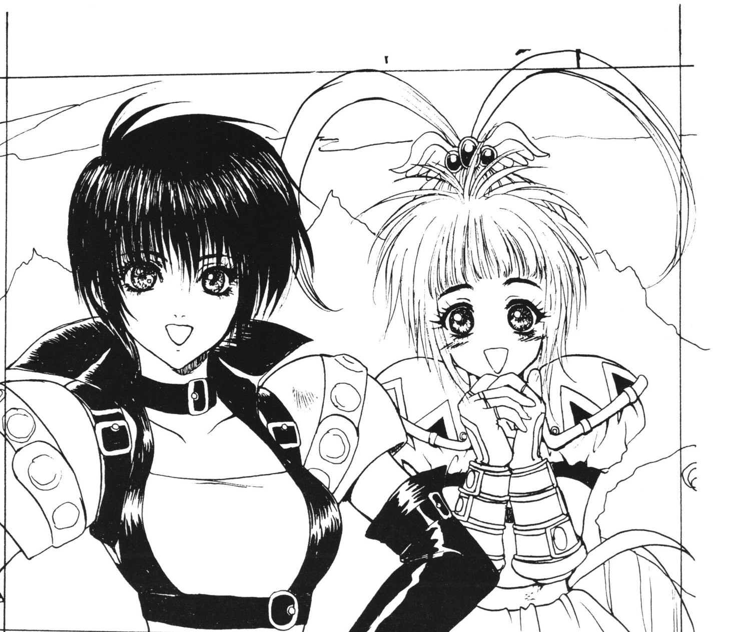




⇦ルナの力には、何でも願いが叶うという伝説を聞いたルーティ＆チェルシー。スタンの事を忘れて煩悩全快でトリップする二人であった。

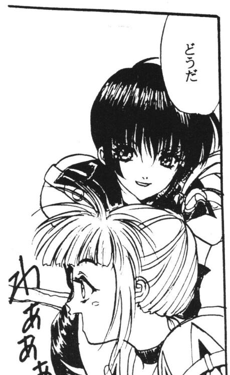


Omake Chapter1 ——— TOD【ルナへの祈り】総集編



⇨二人は、ルナが出現すると言われる１２星座の遺跡へ向かうのであった。ここではカットしているが、ルーティ＆チェルシーの珍しい恋愛話が描かれていた。





～コメント～
漫画を描くならルーティ＆チェルシーのコンビを登場させようと以前から決めていました。なぜなら、私が無理に考えなくてもこの二人なら漫画上で勝手に動いてくれるだろうと思ったからだ。案の定、勝手に二人旅しちゃっている。その点に関してはとても楽しく描けました。



⇨ここに出てくる十二星座の遺跡は、「ファンタジア」とは違う建物でイメージとしては、洋風ガサラキを取り入れている。



⇦ここでも二人の煩悩パワーが発揮されている。もうどうにも止められない二人であった。

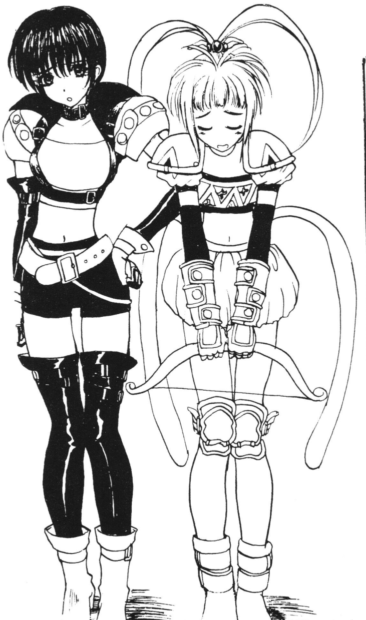




⇨結局、ルナは現われず気まずい雰囲気で帰ってくるルーティとチェルシー。そんな二人を待っていたのは、なんと毒で倒れているはずのスタンだった。それにしても、下のコマの二人は可愛くて好きなシーンである♡



⇨勿論、そんな事実に黙っている二人ではなかった。実は、心配して後から追ってきたフィリアによってルナを呼びだしスタンを助けたのだ。フィリアの話をよく聞かなかった二人は、ルナの呼び方を間違えていたのである。それにしても、コングマンがかわいそうである（笑）



Omake Chapter2

TOE【ファラ&リッド】期待しちゃうぞ



TALES OF ETERNIA

〜A Tale of Tales〜

Omake Chapter2

TOE【ファラ&リッド】期待しちゃうぞ

「変われる強さ、変わらぬ思い」。今までの「テイルズ」シリーズと少し違うテーマになりました。「ファンタジア」と「デスティニー」もこの「変われる強さ、変わらぬ思い」というテーマに当てはまりますが前二作共、オープニングの「夢は終わらない」、「夢であるように」で分かるように「夢」がメインテーマでした。また、悲劇と復興を目のあたりにした主人公達は、歴史と運命を自ら切り開く物語でもありました。そして今回、「エターニア」のオーニングは「FLying」。「夢」を感じさせるテーマである事は、間違いないようですね。

メルディ
「ふぃぶりる」。試作ＯＰの印象と違って元気いっぱいのキャラですね（笑）。

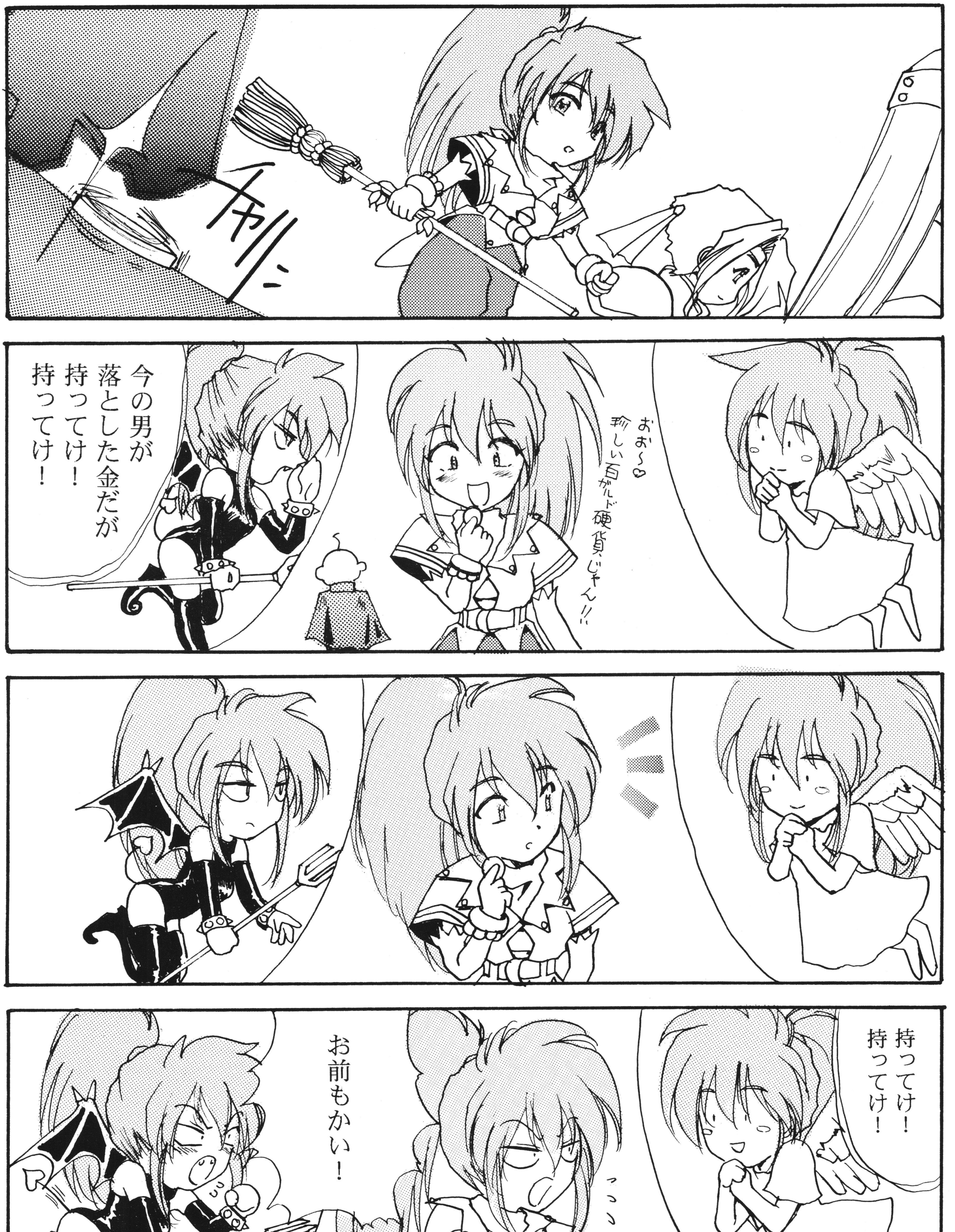


本当は、このページだけ描き下ろそうか迷った程、今の「エターニア」キャラが子どもっぽく変わりました。特に変わったのが、ファラとキールですね。

クィッキー
「クィッキー！」。パーティの中で和ませてくれるキャラになりそうですね。

アーチェの天使と悪魔

絵：卯作
案：旦那



アーチェのクリスマス

絵：卯作
案：旦那



●特別論考
大いなる実りを探して
【失われた可能性】

細かいところはあまり気にしない。
例えば「どうしてそうなったのか」を細かく描いていくことに
直接的な目的を見い出さない。
むしろ、例え分からなくても聞き終わった後に
「楽しかった」「面白かった」「感動した」という
気持ちがファンの方に残って欲しい。

＊ドラマCDプロデューサー構想メモより抜粋＊

■ユグドラシル／未来
（エンディングより）

ミント　「世界樹ユグドラシル。すべてはここから始まったのですね」
クレス　「ああ。すべてはここから始まって、ここで終わる。」
アーチェ　「結局＜大いなる実り＞って、なんだったんだろうね？」
クラース　「さぁな。おそらく文字どおりの実り……ユグドラシルの果実のようなものなのだろう。」
アーチェ　「実るのかな、それ。」
ミント　「実らせてみせます、絶対に。人間は成長できる。わたしたちはずっとダオスにそう言い続けてきました。今度はそれを証明するときです。」
クラース　「できるさ。なにせ現代、過去、未来。あらゆる時代に、同じ信念を共有した仲間たちがいるのだからな。」

私は、＜**大いなる実り**＞を「失われた可能性」というキーワードに置き換えて言いたい。TOPという物語は、その＜**大いなる実り**＞というモチーフを反復して使われている。その一つの例で、よく考えるみるとクラース以外のメインキャラは身内・友達をこの物語中で失っている。勿論、ゲーム序盤に突然の絶望的状況を引き起こし、主人公にラスボス（悪）を倒さなければならないという理由（目的）をはっきり植え付けさせる為のRPGのお約束でもあるのだが、その後、他の実例をみても史実の壁は厚く、数人の英雄的活躍などで絶望的状況は回避されたりはしない。しかし、こんな人物達がいたら、そして絶望の一手前で大変な冒険を経験していたならば、最悪の状況でも逞しく生き抜いていけるのではないか。そうすれば、歴史はもう少しマシになっていたかも知れない。それは、「失われた可能性＜**大いなる実り**＞」についてプレイヤー自ら発掘して欲しいという製作者側の意図が感じられる。ミッドガルズの魔科学兵器の使用問題にしろ、超古代都市トールが滅んだ理由にしろ、実際この世の中で起きていた歴史によく似てはいないだろうか。

特にダオスがこの世界を征服しようとした本当の訳の裏側には、人間にとって最も大切なものとはなにか省みて欲しいという示唆が感じられる。

前途で絶望的状況を提示したわけだが、刹那主義に浸って諦めることは、ご存じのとうりクレス達の本意ではないのは、確かだ。あくまで生き抜く力と人間の可能性への信頼こそが、このテイルズシリーズの底流を流れる思想と言える。そして、TOPは「失われた自然」を描き、そこに現代に通じる「自然と人間の関わり」という普遍的テーマを貫くこと、TOPの物語上のキャラクターだけでなく我々プレイヤー達の「決着」の一つがここにあったのではないか。そこには、経済的・政治的閉塞状況下で、最悪の近未来を迎えようとしている現代世界に対する強烈なメタファーが込められている。同時に現在を「失われた過去」にあっても積極的に可能性を模索して生きなければならない―というメッセージが込められているのだ。

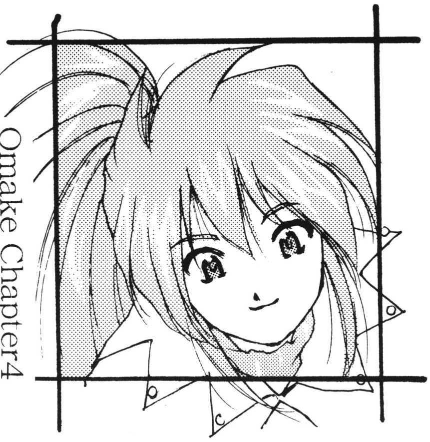
つまり＜**大いなる実り**＞とは、人間にも実らす事が出来る「失われた可能性」、そう『**夢**』なのだと思う。それをどうとらえるかは我々プレイヤー次第である。

■ユグドラシル／現代
（オリジナル　ある日の二人）

ミント　「♪～～真昼の空　月が～」「あなたの目を　さらう♪～」
クレス　「どうしたんだい？ミント、なにか嬉しそうだね」
ミント　「はい、こうして緑ある自然の中で歌うのって、すごく気持ちがいいんですよ♡」
クレス　「へぇー、僕としてはミントが歌うのを聴いてるほうがよっぽど気持ちよくなるけどなぁ」
ミント　「まぁ…クレスさんったら…♡」
クレス　「いい歌だね、どっかで聴いたことあるんだけどなぁ…歌の題名はなんていうんだい？」
ミント　「アーチェさんに教えてもらったのですが…確か…」

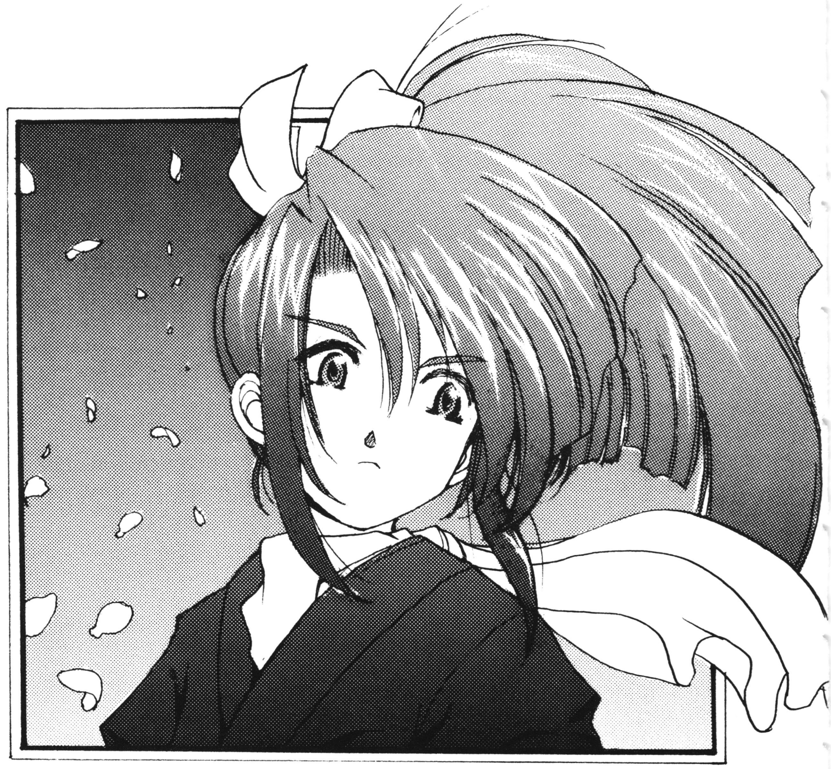
＊『夢は終わらない』＊





Omake Chapter4

あ・と・が・き



夢は終わらない

ここまで読んで頂き有り難うございました。サークルの代表「ダンナ」です。この本は１年前に、ダンナーズDXで初めて発売したものですが今回サークルを「ほかほかごはん」に移しての再版となりました。再版と言っても手直しした部分も多く、むしろ改訂版かな？という気もします。あい変わらずのスロースタートの為まだまだ直し足らない部分もありますが、どうぞ御勘弁を…。また「エターニア」ですが、１年前の資料では、全キャラがとても大人っぽく描かれていてこの１年で大分変わったなあとちょっと驚いています。

２０００／１１／２６
ほかほかごはん代表　　ダンナ



〜表紙について〜
表紙の「THEIR SPIRITUAL REBIRTH」は、もしモリスンが、過去に飛ばしたクレスとミントの苦悩する姿を、その場で見ていたらどう「導き」の言葉をかけるかと、私なりに詩にしてみました。ちなみに題名「THEIR SPIRITUAL REBIRTH」を「その大いなる実り」と意訳しています。



奥付け

発行　　ほかほかごはん
発行日　１９９９／１２／２５（初版発行）
　　　　２０００／１２／２９（改訂版発行）

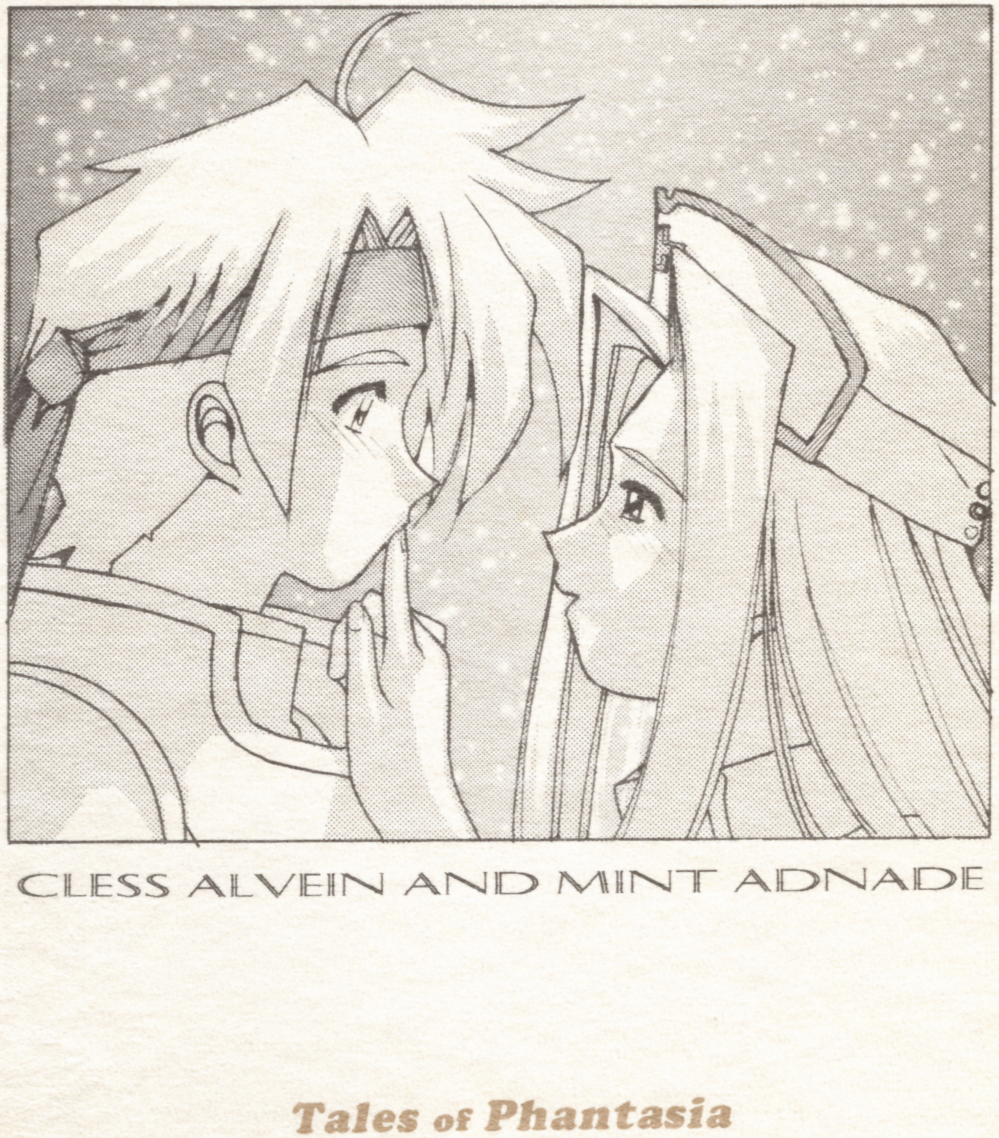
連絡先　〒437-1421
　　　　静岡県小笠郡大東町大坂１１１２
　　　　名倉　方　ダンナまで
　　　　nagura-i@po3.across.or.jp
URL　　http://www.plaza.across.or.jp/~nagura-i

印刷　　サンライズ　様



TALES OF PHANTASIA
original minidrama
Track 02：着替えてみました
より





CLESS ALVEIN AND MINT ADNADE

Tales of Phantasia